YAMAHA commercial audio

M7CL クイックスタートガイド

A guide for people using M7CL in the real world.

Part 3

Part 3 ではリコールセーフ、フォーカス、ストア、シーンの管理やデータのセーブ / ロードなどについて解説します。

このクイックスタートガイドは、複数のシーンで M7CL を初めて使うユーザーの皆様、USB 記憶装置や Yamaha Studio Manager ソフトウェアを使用して、別の M7CL にコンソール設定を移したいユーザーの皆様を対象読者としております。M7CL 取扱説明書もあわせてご覧ください。

Version 1.0

Centralogic™

目次

シーン管理および記憶される設定 3
SCENE LIST 画面 3
シーンを保存するには 3
シーンを呼び出すには 4
アンドゥ機能 4
シーンリストの管理 5
シーンを編集する 5
シーンリコールの影響を制限する 5
リコールセーフおよびフォーカス 5
典型的なリコールセーフ使用例 5
リコールセーフを適用する 6
リコールセーフのオン / オフ 6
典型的なフォーカス（リコールフォーカス）使用例 7
シーンリコールの制限方法について 7
シーンに含まれる設定について 8
データをセーブ / ロードする 8
USB 記憶装置へデータをセーブする 9
USB 記憶装置からコンソールにデータをロードする 9
その他の記憶されるデータ 10
M7CL コンソールファイルの管理 10
Studio Manager と M7CL Editor を使用してシーンを管理する 11
M7CL Editor を使用してコンソールファイルを編集する 11
M7CL Editor をオンラインで使用する 11
M7CL Editor を使用してシーンを管理する 11
Scene ウィンドウを使用する 12
ふたつのセッションを統合する 13
フォーカスやリコールセーフを使用して出力設定を自由におこなう 13

© 2007 YAMAHA CORPORATION All rights reserved.

シーン管理および記憶される設定

M7CL では、EQ、ダイナミクスやフェーダーレベルなど、すべてのミキシングパラメーターを記憶させることができます。これらは「スナップショット」または「シーン」にストアされます。これがアナログコンソールでいう「マークアップ」になります。この「シーン」には、その時点での最適なパラメーター設定を保存しておくことができます。もし時間が許せば、開演前や終演後に流す音楽など、それぞれの曲や演目用にシーンスナップショットを作成したり、サポートアクト用のシーンを作成することも可能です。

しかし忘れてはならないことは、ライブショーミックスは常に動的な作業であり、一連のシーンリコールは予測していないパフォーマンス内容の変更や、観客数により変わる室内音響に必ずしも対応することはできない、ということです。この Part 3 では、リコールセーフ機能やリコールフォーカス機能を使用して、ショーをミックスするという作業の動的な部分に柔軟に対応するため、シーンスナップショットを有効活用する方法について解説します。

また、シーン情報に加え、M7CL には EQ、GEQ やダイナミクスなどの各種ライブラリーや、パッチ情報、ユーザー定義キーなどの設定も記憶されています。これらのメモリーはセッションまたはコンソールファイルとして保存され、USB 記憶装置や Yamaha Studio Manager を使用すれば、簡単に他のコンソールにコピーすることができます。M7CL 本体にはひとつのコンソールまたはセッションファイルしか読み込めませんが、Studio Manager と M7CL Editor が起動している PC をコンソールに接続することにより、シーンをあるセッションから抜き出したり、別のセッションファイルに統合できます。

SCENE LIST 画面

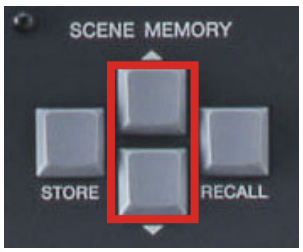
M7CL では、300 のシーンをメモリーしておくことができます。この 300 のシーンメモリーに加え、デフォルト設定が記憶されているシーン 000（読み込み専用）と現在のコンソール設定をあわせて、計 302 のシーンを使用できます。これらのシーンは、特別なバッファメモリーに保存されています。電源トラブルで突然シャットダウンした場合でも、バッファメモリー内の保存内容は消えません。

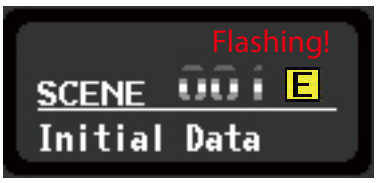
シーンリストを表示するには、タッチスクリーンの SCENE フィールドを押します。

シーン 000 は読み込み専用です。シーン内容が変更されると、黄色い E (Edit) マークが表示されます。シーン 000 には保存できません。

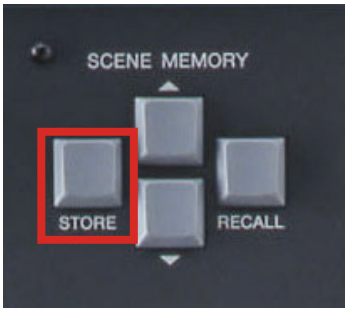
シーンを保存するには

パラメーターの変更が終了したら、SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを押して、保存先のシーン番号を選択します。選択したシーン番号が点滅します。このとき、必ずしもシーンリストを表示させる必要はありません。どのような状態でもこの操作は可能です。

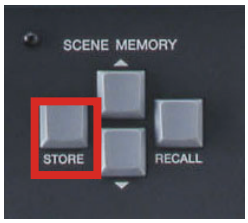


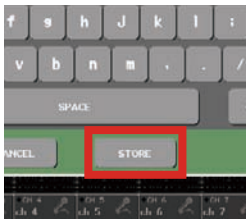


次に SCENE MEMORY [STORE] キーを押すと、SCENE STORE ポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウでシーンにタイトルやコメントを付けることができます。すでにシーンが保存されている場所に現在のシーンを保存すると、前のシーン設定は消去されます（ただし下記の「アンドゥ機能」の項目も参照ください）。誤って設定を消去しないようにシーンをロックすることもできますが、貴重なシーン設定を上書きしないためにも、空いている場所を慎重に選んでください。



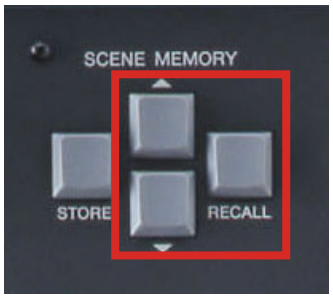
[CLEAR] ボタンを押して、初期設定のシーン名称をクリアし、ご希望のシーン名称やコメントを入力してください。シーンには作成されたときのタイムスタンプが自動的に付加されます。このタイムスタンプはシーンリストに表示されます。





SCENE STORE ポップアップウィンドウ内の [STORE] ボタン、またはトップパネルの SCENE MEMORY [STORE] キーを押し、表示される確認ダイアログ上の [OK] ボタンを押すと、現在の設定がシーンに保存されます。シーン番号がファンクションアクセスエリア内の SCENE フィールドに表示され、E マークが消えます。
さらにシーン保存のスピードをあげるには、USER SETUP のプリファレンス設定で確認画面を無効にすることもできます。無効にすると、SCENE MEMORY [STORE] キーをダブルクリックするだけで、現在のシーン名称でシーンを保存できます。シーン名称はあとから変更できます。

シーンを呼び出すには



シーンを呼び出すには、SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを押して、呼び出したいシーンの番号を選択します。SCENE MEMORY [RECALL] キーを押すと、コンソールの設定が呼び出したシーンの設定に切り替わります。設定がまったく保存されていない空のシーンは呼び出せません。コンソール設定を初期状態にするには、シーン 000 を呼び出してください。

アンドゥ機能

すべてのチャンネルがミュートされているシーンを呼び出してしまったり、重要なシーンに上書きしてしまった場合など、シーンを保存したり、呼び出したりしたあとに誤操作に気がついたときは、これらの操作を取り消す「アンドゥ機能」があります。この機能はシーンリストから使用することができ、次にシーンを保存したり、呼び出すまで有効です。
またユーザー定義キーにこれらの機能を割り当てて、保存 / 呼び出しを直接取り消すことができます。

シーンリストの管理

シーンは、シーンリスト内のシーン番号の横に表示されます。リストの上部には [CUT]、[COPY]、[PASTE]、[INSERT] ボタンがあり、これらを使用してシーンリスト内の順番を変更することができます。また、使用していないシーンを消去することもできます。シーン番号は単純にロケーションだけを示すもので、シーン名称の一部ではありません。したがってシーンをカット & ペーストした場合は、シーン番号は変わります。

ここにも [UNDO] ボタンがありますが、これはひとつ前の状態に戻すだけのものです。

シーンを編集する

シーンを呼び出して必要な変更をおこない、同じロケーションに保存することにより、シーンの情報を編集することができます。またセッションやシーンは、オフラインの PC を使用して編集することも可能です。Studio Manager と M7CL Editor でセッションやシーンを開き、変更をおこないます。
シーン名称横のカギのアイコンをチェックすることにより、シーンの上書きを禁止させることができます。シーン 000 は読み込み専用のため、上書きはできません。

シーンリコールの影響を制限する

エンジニアが曲やシーンのあいだで多くの変更をすばやくコンソールに対しておこなう場合、シーンリコールは非常に強力な機能になります。しかし、特定の設定だけを変更し、残りの設定はそのままにしておきたい場合なども多くあります。M7CL では、シーンリコールの影響を制限するふたつのソリューションがあります。リコールセーフとフォーカスです。

リコールセーフおよびフォーカス

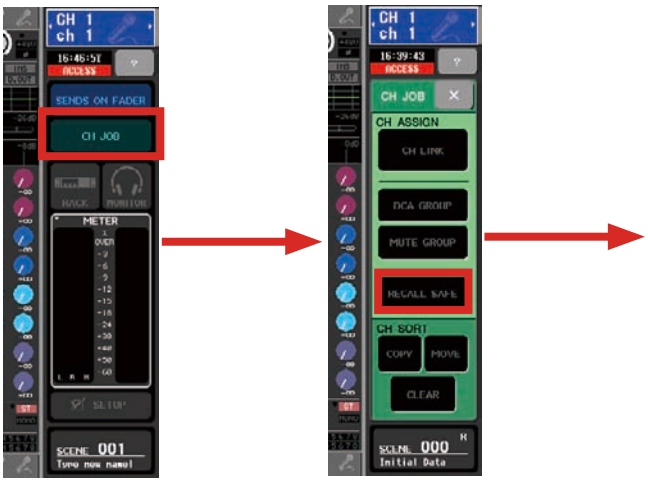
シーンをストアする場合、コンソールの設定に関わらず、すべてのチャンネルのすべてのパラメーターが記憶されますが、リコールセーフやフォーカスを使用すると、リコールするチャンネルパラメーターを限定することができ、リコールによって現在のパラメーター設定が変更されるのを防ぎます。リコールセーフはチャンネル全体に適用することもできますし、部分的なリコールセーフとして個々のパラメーターに適用することもできます。
リコールセーフはすべてのシーンのパラメーターに対して有効ですが、フォーカスは特定のシーンのパラメーターに対してのみ有効となります。

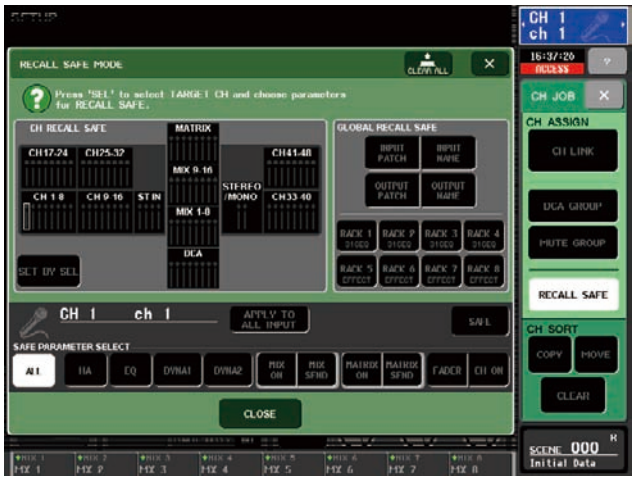
典型的なリコールセーフ使用例

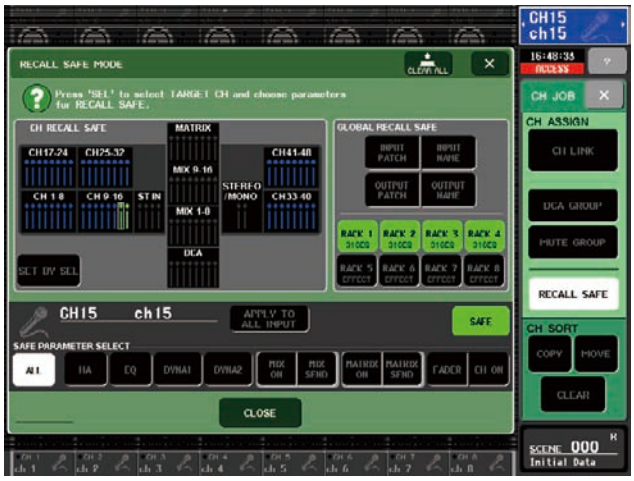
1. プレゼンター用マイクや緊急放送用マイクのチャンネルが、複数のシーンで構成されている既存のショーに追加されましたが、このマイクチャンネルは新たにリコールされるシーンに含まれないため、シーンがリコールされるたびに「消えて」しまいます。そこで、このマイクチャンネルにリコールセーフを適用させます。こうしておけば、シーンがリコールされてもそのチャンネルに影響が出ずに、前の状態のままにしておくことができます。
2. よくあるもうひとつの一般的な例は、バンドセット内のすべての曲ごとにシーンを使用する場合です。最初の曲中に、エンジニアは EQ を調整することにより、バスドラムの音を良くしました。しかし 2 番目の曲が始まると、元の EQ 設定がリコールされてしまい、エンジニアはもういちど同じ変更をしなければなりません。より多くのチャンネルを変更しなければならないとなると、エンジニアの負荷はセット中に蓄積するいっぽうです。部分的なリコールセーフを使用すれば、それらのチャンネルの EQ 設定のみをリコール対象から除外することができます。これによりシーンをリコールしたときは、EQ 設定は変わらず、フェーダーレベル等の設定のみを変えることができます。
3. GEQ やラック設定もリコール対象から除外することができます。1 曲目で使用されているシステムまたはモニター GEQ が 2 曲目にも適用されるので非常に有効です。

リコールセーフを適用する

リコールセーフ機能は CH JOB エリアからアクセスします。[CH JOB] ボタン→ [RECALL SAFE] ボタンの順に押して、RECALL SAFE MODE ポップアップウィンドウを開きます。







リコールセーフはこのウィンドウから適用できます。また、リコールセーフを適用するパラメーターを選択することもできます。リコールセーフを適用するには、チャンネルを選択して、ウィンドウ下部にチャンネル設定を表示させます。次にリコールセーフを適用するパラメーター（[ALL]、[HA]、[EQ] など）を選択します。この状態で [SAFE] ボタンを押すと、リコールセーフが適用されます。[SET BY SEL] ボタンを使用すれば、複数のチャンネルにリコールセーフをすばやく適用することができます。

チャンネルのすべてのパラメーターが保護されている場合は、そのチャンネルが緑色に表示されます。チャンネルのパラメーターの一部が保護されている（部分的なセーフが適用されている）場合は、チャンネルが青色に表示されます。部分的なセーフは様々な組み合わせが考えられますが、すべて青色で表示されます。

RECALL SAFE MODE ポップアップウィンドウ内の SAFE PARAMETER SELECT フィールドで [CH ON] 以外のボタンを選択し、この設定をすべてのチャンネルに適用することで簡単にミュートシーンを作成することができます。この場合、各シーンではチャンネルオン / オフパラメーターを操作することになります。[RACK]、[NAME]、[PATCH] ボタンも選択しておいてください。

リコールセーフのオン / オフ

リコールセーフは SELECTED CHANNEL VIEW 画面でオン / オフすることができます。RECALL SAFE MODE ポップアップウィンドウへのショートカットもこの画面にあります。部分的なセーフが設定されている場合は、この画面にその状態が表示され、部分的なセーフ設定は電源が切れても記憶されています。

典型的なフォーカス（リコールフォーカス）使用例

フォーカスはシーンをリコールする際に、リコールされる情報量を制限するもうひとつの方法です。

1. **複数バンドが出演するショーの場合：**複数バンドが出演するショーでは、各エンジニアはそれぞれ違う GEQ を設定したいのですが、シーンリコールで変更内容が元に戻らないように変更を加えたいとします。フォーカスはシーンごとに設定が可能なので、上記のようなケースに対応できます。それぞれのバンドセットの最初のシーン以外のすべてのシーンでフォーカスを使用し、[RACK] の設定内容がリコールされないようにしておきます。これで、新しいバンドの演奏が始まるときのみ、GEQ 設定が変更されるようになります。
2. **パッチの変更：**ライブレコーディング用のセットアップでは、レコーディング用シーンのチャンネルにマイクを接続する必要がありますが、プレイバック時もレコーダーを接続した状態で同じシーンを使用します。「レコーディング用シーン」をリコールするとマイクがチャンネルにパッチされ、「プレイバック用シーン」をリコールするとレコーダーがチャンネルにパッチされるようにします。実際に使用するシーンでは、フォーカスを使用し、[IN PATCH] の設定内容がリコールされないようにしておきます。一方で、上記ふたつの特別なシーンでは、[IN PATCH] 設定がリコールされるようにしておきます。

FOCUS フィールドには、SCENE LIST 画面下部の [FOCUS] タブを押すことによりアクセスできます。リコールセーフはすべてのシーンのパラメーターに対して有効ですが、フォーカスは特定のシーンのパラメーターに対してのみ有効となります。また、選択できるパラメーターも変わってきます。

シーンリコールの制限方法について

フォーカスを使用する
SCENE LIST 画面でシーンごとに設定します。

[RACK]
- エフェクトプリセットとパラメーター（パッチ設定は含みません）

[HA]
- ヘッドアンプ設定、レベル、ファンタム電源、フェーズ

[IN PATCH]
- インプットパッチ、インサートパッチ、ダイレクトアウトパッチ（オン / オフは含みません）

[OUT PATCH]
- アウトプットパッチ、カスケードパッチ

[IN]
- インプットチャンネルパラメーター；チャンネル名 / アイコン、EQ と ATT、ダイナミクス、MUTE および DCA グループ、オン / オフ、パン / バランス、フェーダー
- インサート / ダイレクトアウトのオン / オフ

[OUT]
- アウトプットチャンネルパラメーター；EQ、ダイナミクス、オン / オフ、フェーダー、WITH SEND 設定（選択時）

[WITH SEND]
- オン / オフ、MIX センドおよび MATRIX センドのセンドレベル

リコールセーフを使用する
RECALL SAFE MODE ポップアップウィンドウですべてのシーンに対して設定します。

GLOBAL RECALL SAFE
- インプットパッチ、インプットネーム
- アウトプットパッチ、アウトプットネーム
- 個々のラックユニット（1~8）

CH1-32（または CH1-48）
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；HA、EQ、DYNA1、DYNA2、MIX ON、MIX SEND、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON

STEREO/MONO
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；EQ、DYNA1、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON

MIX1-16
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；EQ、DYNA1、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON
- WITH MIX SEND

MATRIX
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；EQ、DYNA1、FADER、CH ON
- WITH MATRIX SEND

DCA
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；LEVEL/ON

シーンに含まれる設定について

シーンを保存する際には、どのようなデータがシーンに含まれているのか、シーンリコールでなにが変更されるのかを覚えておくことは有用です。ただし、データがシーンリコールで呼び出されないということは、電源を切ったときに記憶されていない、またはコンソールファイルには含まれない、ということを意味しているわけではありません。
以下のリストは、何がシーンメモリーに含まれているか、そして何が含まれていないかを明確にするためのものです。

シーンリコールで呼び出される機能

- **ヘッドアンプ**（レベル、ファンタム電源、フェーズ）
- **外部ヘッドアンプ**（ポート、レベル、ファンタム電源）
- **シーンコメント、タイムスタンプ**
- **チャンネル名 / アイコン**
- **パッチ / ルーティング**（入力、出力、インサートイン / アウト、ダイレクトアウト、モニター出力、カスケード、バーチャルラック）
- **インサート**（オン / オフ、位置）
- **ダイレクトアウト**（オン / オフ、位置、レベル）
- **EQ**（HPF を含むすべてのパラメーター）
- **ATT**（デジタルアッテネーター）
- **ダイナミクス 1**（すべてのパラメーター）
- **ダイナミクス 2**（すべてのパラメーター）
- **MATRIX センド**（バス設定、オン / オフ、レベル、プリ / ポスト、パン）
- **MIX センド**（バス設定、オン / オフ、レベル、プリ / ポスト、パン）
- **パン / バランス**（位置、ステレオ / モノラル /LCR）
- **DCA グループ**（割り当て、レベル、ミュート）
- **MUTE グループ**（割り当て、オン / オフ）
- **フェーダー位置およびオン / オフ**
- **ラック**（すべてのパラメーター）
- **リアパネルのインプットと TALKBACK 間のルーティング**（MONITOR ページでの TALKBACK IN レベル）
- **フォーカス機能**
- **フェード機能**（オン、フェードタイム）
- **チャンネルリンク設定**
- **TO STEREO/MONO**（オン、プリ / ポスト）
- **カスケードパッチ**

シーンリコールで呼び出されない機能
ただし、すべてのシーンに対して記憶されています。

- **ユーザー定義キー**
- **プリファレンス**
- **タッチスクリーン /LED/ ランプの輝度設定**
- **OUTPORT 設定**
- **MIDI 設定**
- **ワードクロック**
- **ファンタムマスター電源**
- **CUE ポップアップウィンドウ**（PFL 入力トリム、DCA トリム、PFL 出力トリム）
- **MONITOR ポップアップウィンドウ**（レベル、モニターソース、モノラルモニター、リンク）
- **オシレーター**（すべてのパラメーター）
- **ミュートセーフ / リコールセーフ機能の設定**
- **パスワード / 管理者 / ゲストの設定**
- **スクリーンページまたはポップアップウィンドウ**
- **SENDS ON FADERS モードの設定**
- **メーターポイント設定**
- **外部ヘッドアンプのスロット入力割り当てと HPF**
- **ユーザーレベル**
- **ネットワーク設定**
- **内蔵時計**
- **スロットおよび MY カード設定**
- **ユーザーライブラリー**
  - **EQ/HPF**（ユーザー設定および読み込み専用）
  - **ダイナミクス**（キーインは含まず）（ユーザー設定および読み込み専用）
  - **GEQ**（ユーザー設定）
  - **エフェクト**（ユーザー設定および読み込み専用）

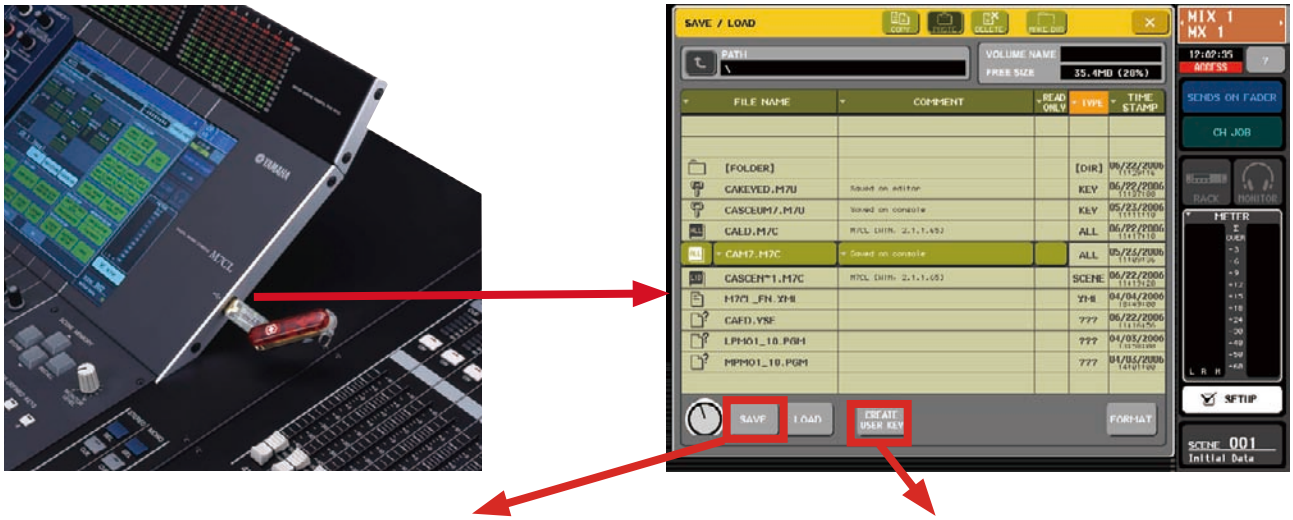
データをセーブ / ロードする

ストア / リコールはコンソールファイル内のシーンに対しておこなう操作です。セーブ / ロードはコンソールへファイルを追加したり、コピーすることを指します。コンソールファイルは様々なライブラリーから成り立っていますが、これらはすべてリンクされており、ひとつの簡単なファイルとしてセーブ / ロードが可能です。また、これらのファイルは M7CL-32 と M7CL-48 では共有できますが、他のコンソールとは共有できません。
シーンメモリー（パッチシーンを含む）に加え、シーンデータに含まれない様々な設定をコンソールは記憶しています。これらの情報は、簡単に USB 記憶装置にバックアップ可能です。

USB 記憶装置は多くのメーカーから発売されており、コンピューター専門店で購入することができます。記憶装置を購入する際は、USB1.1 または USB2.0 のものをお選びください（M7CL は USB1.1 に対応しています）。また、容量は 2GB を超えないものをお選びください。ドライブは FAT12、FAT16 または FAT32 でフォーマットできますが、パーティションは設定しないでください。M7CL 本体でもドライブをフォーマットすることができますが、古いドライブをフォーマットすると保存されていたデータがすべて消去されますのでご注意ください。M7CL で使用したキーは LS9 コンソールでも動作しますが、ファイルは転送できません。

USB 記憶装置へデータをセーブする

M7CL コンソールのシーンや設定内容を、外部 USB 記憶装置に保存することができます。これはコンソールの内蔵メモリーをバックアップしたり、他のコンソールにデータを転送するのに役立ちます。32 チャンネルモデル、48 チャンネルモデルを問わず、これらのファイルを共有することができます。
USB 記憶装置をコンソールに差し込むだけで、SAVE / LOAD ポップアップウィンドウが開きます。
すでに記憶装置がコンソールに差し込まれている場合は、ファンクションアクセスエリア内の [SETUP] ボタン→ [SAVE/LOAD] ボタンの順に押して、SAVE / LOAD ポップアップウィンドウを開きます。



[SAVE] ボタンを押すと、ALL DATA ファイルとしてセーブされます。以下のリストは ALL DATA ファイルに含まれる項目を示したものです。

USB 記憶装置にセーブされる ALL DATA ファイル
すべてのシーンの、すべてのデータがセーブされます。

- **現在のシーン**（セーブ時に使用されているシーン）
- **外部ヘッドアンプのスロット割り当て**
- **リコールセーフの割り当て**
- **ワードクロック設定**
- **CUE ポップアップウィンドウ**（PFL 入力トリム、DCA トリム、PFL 出力トリム）
- **MONITOR ポップアップウィンドウ**（レベル、モニターソース、モノラルソース、リンク）
- **メーターポイント設定**
- **MIDI 設定**
- **OUTPORT 設定**（ディレイおよびレベル）
- **ユーザーライブラリー**
  - **EQ/HPF**（ユーザー設定および読み込み専用）
  - **ダイナミクス**（キーインは含まず）（ユーザー設定および読み込み専用）
  - **GEQ**（ユーザー設定）
  - **エフェクト**（ユーザー設定および読み込み専用）
- **管理者 / ゲストのユーザーレベル設定**
- **管理者 / ゲストのプリファレンス**
- **管理者 / ゲストのユーザー定義キー設定**

このページから CREATE USER KEY ポップアップウィンドウにアクセスすることもできます。管理者が設定したユーザーレベル設定に加え、プリファレンスやユーザー定義キーの設定を保存することができます。新しいプロジェクトを始めるときに、ユーザー定義キーやプリファレンスの設定を別のコンソールに転送する便利な方法です。

ユーザー認証キーに保存されるデータ

- **ユーザーレベル**
- **プリファレンス**
- **ユーザー定義キー**

USB 記憶装置からコンソールにデータをロードする

ALL DATA ファイルを M7CL にロードすると、コンソール内のすべてのデータが上書きされます（パスワードなど数項目を除く）。同様に、シーンデータだけがセーブされている LIB ファイルをロードすると、既存のシーンはすべて上書きされますが、ユーザー定義キーなどの設定はそのまま残ります。LIB ファイルについては後述します。

その他の記憶されるデータ

コンソールには記憶されますが、ALL DATA ファイルには含まれない項目もあります。また、まったくコンソールに記憶されない項目もあります。

電源を切ったときにコンソールに記憶されるデータ
(ALL DATA ファイルには含まれない)

- **パスワード**
- **スクリーン上のページ**
- **タッチスクリーン /LED/ ランプの輝度設定**
- **ネットワーク設定**
- **内蔵時計**（時間、日付など）

まったく記憶されないデータ

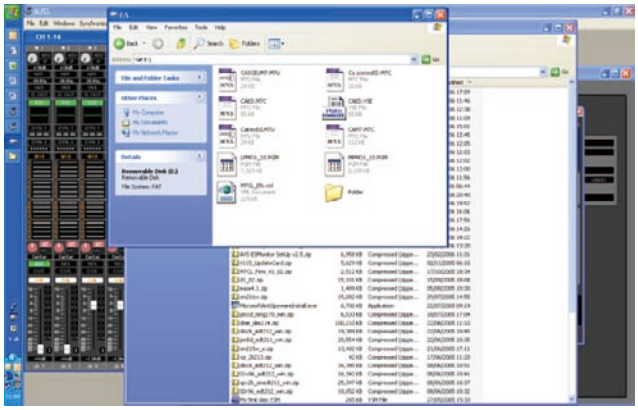
- **ポップアップウィンドウ**（ブックマークは可能）
- **トークバックオン**
- **トークバックディマー機能のオン**
- **キュー機能のオン**
- **オシレーター機能のオン**（電源投入時にはつねにオフ）
- **モニターディマー機能のオン**
- **コンソールのロック**
- **MONITOR LEVEL ノブ、PHONES LEVEL ノブ、TALKBACK LEVEL ノブの設定**

M7CL コンソールファイルの管理

SAVE / LOAD ポップアップウィンドウでは、ファイルの種類にかかわらず、USB 記憶装置内のデータをコピー、ペースト、消去することができます。しかし、M7CL にロードできるファイルの種類には制限があります。ALL DATA ファイルまたは USER KEY ファイルのみを M7CL 本体で作成でき、Studio Manager M7CL Editor ではシーンデータも保存できます。このほかに M7CL が認識できるファイルとしては、ファームウェアファイルやヘルプメニューファイルなどがあります。詳しくは以下のガイドをご覧ください。

M7CL 上でのファイル表示

Windows PC 上でのファイル表示



M7CL ファイル

All.M7C：9 ページのリストの項目を含む、ALL DATA コンソールファイルです。M7C ファイルはコンソールまたは M7CL Editor で作成することができ、コンソールと M7CL Editor 間でファイル転送が可能です。

User Key.M7U：9 ページに記されているユーザープリファレンスやユーザーレベルの設定を含む、ユーザー認証キーです。ユーザーレベルはコンソールと M7CL Editor で作成、閲覧、編集が可能ですが、ユーザープリファレンスやユーザー定義キーの設定はコンソールのみで閲覧、編集が可能です。

LIB.M7C：Studio Manager で作成された、シーンデータのみのファイルです。ユーザー定義キーや EQ ライブラリーなど、リコール時に呼び出されない設定は、このデータには含まれません。

Firmware.PGM：PGM ファイルには 2 種類あります。これらのファイルはコンソールファームウェアを構成しており、電源投入時に自動的にロードされます（確認ダイアログが表示されます）。SAVE / LOAD ポップアップウィンドウからロードすることはできません。

M7CL_EN.XML：複数言語のヘルプファイルが利用可能です。SAVE / LOAD ポップアップウィンドウからロードする必要があります。

???.YSE：M7CL Editor で作成され、保存されたセッションファイルです。M7CL Editor でのみ開くことができます。コンソールでは開くことができません。

New.M7C：新しいバージョンの Studio Manager で保存されたセッションファイルは、古いファームウェアのコンソール上では「New」と表示されます。このデータにアクセスするには、ファームウェアをアップデートしてください。

Note：M7C ファイルには、ALL と LIB の 2 種類があります。Studio Manager で作成された ALL DATA または USER KEY ファイルには、コンソールで編集をおこなわない限り、デフォルトのユーザー定義キー設定が保存されています。

Studio Manager と M7CL Editor を使用してシーンを管理する

Yamaha Studio Manager は様々なヤマハ製品用のエディターを含むホストプログラムです。もともとスタジオデスクやキーボード用に用意されたプログラムのため「Studio」という名前がついています。Studio Manager は Windows バージョンと Macintosh バージョンがありますが、M7CL Editor は現在のところ、Macintosh バージョンはありません。
M7CL Editor はオンラインまたはオフラインの状態で使用できます。つまり、コンソールに接続されている状態または接続されていない状態の両方で使用可能です。USB 記憶装置に保存されているコンソールファイルは M7CL Editor で開くことができます。イーサネットを使用してコンソールとコンピューターを接続すれば、コンソールとコンピューター間でファイルを共有し、設定を同期させることができます。
Studio Manager ホストプログラム、M7CL Editor、および DME-N ネットワークドライバーは、http：//proaudio.yamaha.co.jp から無料でダウンロードが可能です。接続に関するガイドもあります。

M7CL Editor を使用してコンソールファイルを編集する

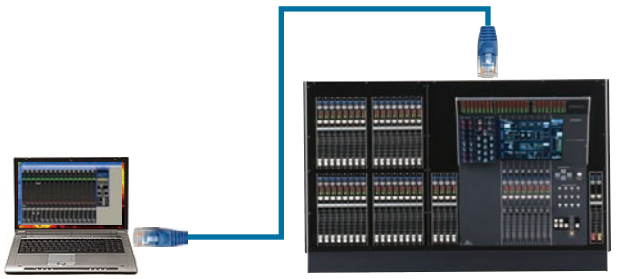
USB 記憶装置に保存されているコンソールファイルは M7CL Editor で開くことができます。M7CL Editor の [File] メニューから [Open Session...] を選択してセッションを開きます。[マイコンピューター] で接続されている USB 記憶装置を探します。[ファイルの種類] 欄で [Console File] を選択している場合は、YSE ファイルのみが表示されます。
M7CL Editor では、ほとんどのシーンパラメーターを編集できますが、以下のリスト内の項目は M7CL Editor で編集できません。

M7CL Editor で編集できない設定
（M7C、YSM、YSE ファイルにはセーブされます）

- **ユーザー定義キー**
- **プリファレンス**
- **OUTPORT 設定**（ディレイおよびレベル）
- **MIDI 設定**
- **ワードクロック**
- **ファンタムマスター電源**
- **CUE ポップアップウィンドウ**（PFL 入力トリム、DCA トリム、PFL 出力トリム）
- **MONITOR ポップアップウィンドウ**（レベル、モニターソース、モノラルソース、リンク）
- **オシレーター**（すべてのパラメーター）
- **SENDS ON FADERS モードの設定**
- **ユーザーレベル**

M7CL Editor で編集できない設定
（M7C、YSM、YSE ファイルにもセーブされません）

- **ネットワーク設定**
- **内蔵時計**（時間、日付など）
- **パスワード**
- **タッチスクリーン /LED/ ランプの輝度設定**

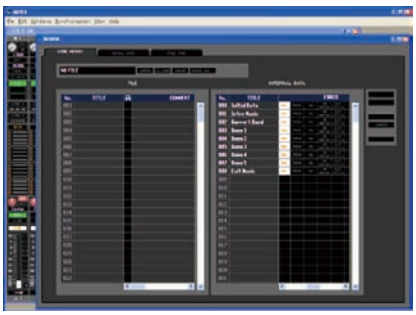


M7CL Editor をオンラインで使用する

イーサネットポートでコンソールとコンピューターを接続し、M7CL Editor をオンラインの状態にしておくと、M7CL Editor を使用して M7CL コンソールをコントロールすることができます。マウスで画面上の操作子をドラッグして、ミキサーパラメーター、スクリーンイメージやフェーダー動かし、設定を変更します。M7CL Editor と M7CL コンソールを同期させるには、[RE SYNC] ボタンをクリックします。[RE SYNC] を実行すると、片方のパラメーターがもう一方にコピーされます。[RE SYNC] を実行するときは、[Re Synchronize] ボックスで設定を反映させる方向（[Console -> PC] または [PC -> Console]）を正しく選択してください。

M7CL Editor を使用してシーンを管理する

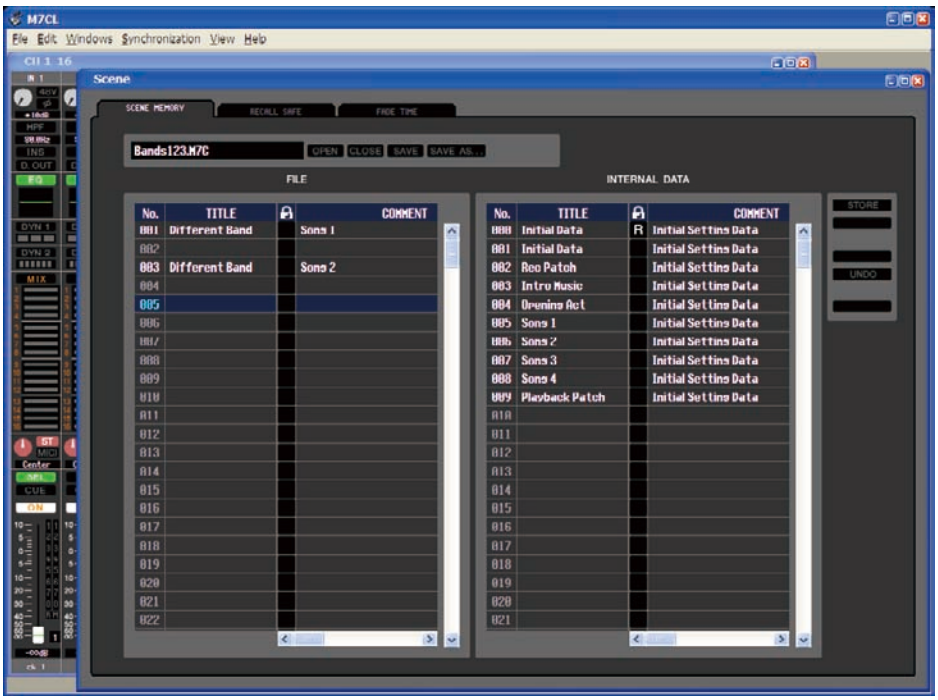
300 のシーンを含む M7CL Editor セッションは、まさしくコンソールセッションと同様といえます。シーンは Master ウィンドウで保存、呼び出しが可能です。そしてコンソールと同様、Scene ウィンドウでシーンの状態を確認することもできます。



Scene ウィンドウ：
左側には FILE コラム、右側には INTERNAL DATA コラムが表示されています

Scene ウィンドウを使用する

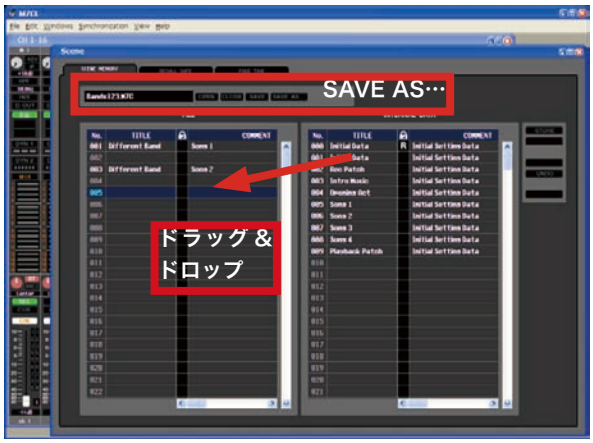
Scene ウィンドウにはふたつのコラムが表示されます。
右側は INTERNAL DATA コラムです。このコラムに表示されているシーンが ALL DATA セッションファイルを構成しています。これらのシーンはソフトウェアで編集できます。M7CL Editor がオンラインでコンソールに接続されている場合、これらのシーンはコンソールの SCENE ポップアップウィンドウに表示されているものと同じです。これらのシーンからひとつを呼び出すと、M7CL Editor では選択したシーンが編集画面に表示され、コンソールでは選択したシーンが呼び出されます。
左側は FILE コラムです。このコラムに表示されているシーンにはシーンデータのみ保存されています。これらは ALL DATA ファイルには含まれません。いったん USB 記憶装置に保存 / 転送すると、これらのデータは LIB ファイルとしてコンソールの SAVE / LOAD ポップアップウィンドウに表示されます。



INTERNAL DATA シーンリストを保存する場合は、[File] メニューから [Save session...] を選択してコンピューターに保存します。USB 記憶装置を経由してコンソールに転送できるように .M7C ファイルで保存するか、M7CL Editor で開くことができるように .YSE ファイルで保存します。.YSE ファイルはコンソールで開くことはできませんが、M7CL Editor で開くときにウィンドウの配置を記憶しているという利点があります。
FILE シーンリストを保存する場合は、リスト上部の [SAVE AS...] ボタンを使用します。ここで保存されるデータにも、同じく .M7C というファイル拡張子が付きますが、ALL DATA ファイルではありません。シーンだけのファイルです。コンソールの SAVE / LOAD ポップアップウィンドウでは LIB ファイルとして表示され、開くことができます。しかし LIB ファイルは 300 のシーンがひとつづきになっているデータのため、いったんロードしてしまうとコンソール上のすべてのシーンデータが上書き・消去されてしまいます。LIB ファイルをロードした場合、カレントシーンだけが上書きされません。

ふたつのセッションを統合する

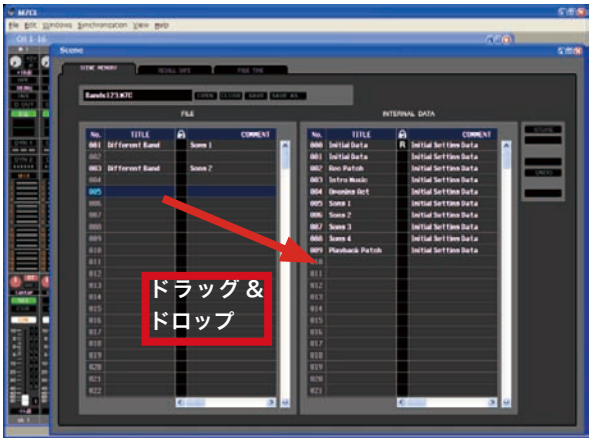
M7CL はいちどにひとつのセッションファイルしか保持できませんが、M7CL Editor を使用すれば、ひとつ以上のセッションからシーンを統合することができます。
まず、各種設定とユーザー定義キー設定が含まれているセッションを選択します。
別のセッションファイルを選択して、Studio Manager で開きます。INTERNAL DATA コラムにシーンが表示されます。



FILE コラムにシーンをドラッグ & ドロップします。コラム上部の [SAVE AS...] ボタンを使用して、FILE コラムのリストを保存します。コンソールファイルと同様、ファイル拡張子は .M7C になりますので、シーンデータのみのデータだとわかるような名称を付けてください。.

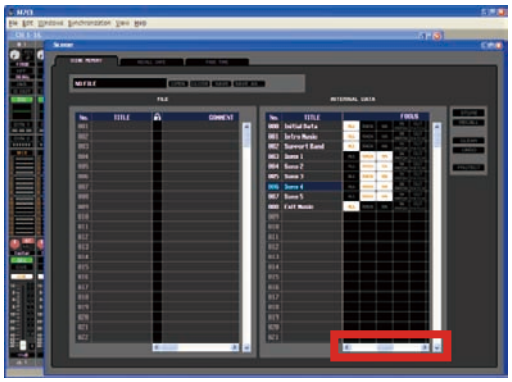
次に別のセッションファイルを開きます。シーンが INTERNAL DATA コラムに表示されます。同時に FILE コラムに、たったいま保存したシーンデータのみのファイルを開きます。
これで FILE コラムからシーンをドラッグし、INTERNAL DATA コラムにドロップすることができます。Studio Manager がオンラインの場合、コンソールでシーンを呼び出すことができます。
また、INTERNAL DATA コラムのデータは USB 記憶装置にセーブすることができ、別のコンソールに転送することが可能です。
この方法を使用すれば、オーディオ信号に影響を与えずに、ミキシングエンジニアは迷うことなく、新しいシーンを既存のセッションに統合することができます。

Save Session as...



フォーカスやリコールセーフを使用して出力設定を自由におこなう

このガイドから学んだ知識を慎重に使用すれば、確実にアウトプットを適切な OMNI 出力に送り、正しい処理を適用することができるでしょう。
フォーカスは M7CL Editor の Scene ウィンドウ、またはコンソールから設定することができます。フォーカスを使用してアウトプットパッチ設定や、必要ならば EQ やダイナミクスなどの出力処理をリコール対象から除外します。アウトプットへのセンドレベルがリコール対象から除外されてしまうため、[WITH SEND] ボタンは選択しないでください。
さらに、統合したセッションで設定されている GEQ を使用したい場合などは、RECALL SAFE MODE ポップアップウィンドウで RACK GEQ の設定をリコール対象から外したいと思うかもしれません。
リコールセーフやフォーカスを使用しても必要なパッチングや変更ができない場合は、M7CL Editor を使用すれば、古いシーンに新しいパッチを作成することができることを覚えておきましょう。



Good luck and enjoy mixing with scenes!

改訂履歴

月日	Version	内容
2007年4月	1.0	初版リリース